KURO 昭夫

K2

Manual de Usuario
Cross 2.4



ANTES DE UTILIZAR SUS REPRODUCTORES KURO O K2 CON EL SOFTWARE MIXVIBES CROSS DJ LE, ASEGÚRESE DE QUE DISPONE DE LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN DE FIRMWARE.

KURO 昭夫

PARA VISUALIZAR LA VERSIÓN DE FIRMWARE INSTALADA EN SU EQUIPO SIGA LAS INSTRUCCIONES:
1- PONGA EN MARCHA EL EQUIPO
2- PRESIONE EL BOTÓN ENTER DOS SEGUNDOS HASTA ENTRAR EN MODO MENU INTERNO
3- GIRE EL CONTROL FOLDER HASTA LLEGAR A F. VERSIÓN
4- GIRE EL CONTROL TRACK PARA VISUALIZAR EL VALOR DE LOS PARÁMETROS DE SU FIRMWARE: CON / SER / BUF / DSP

EL FIRMWARE CONTIENE LOS SIGUIENTES PARÁMETROS:
- CON: VER XX (VERSIÓN DE CONTROL MIDI) > ES EL MAPA DE ASIGNACIÓN MIDI
- SER: VER XX (VERSIÓN DE SERVO)
- BUF: VER XX (VERSIÓN DE BUFFER)
- DSP: VER XX (VERSIÓN DE DSP)

KURO FIRMWARE: CON:8 / DSP:11

SI NO TIENE LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN DE FIRMWARE PARA EL REPRODUCTOR KURO DEBE HACER LA INSTALACIÓN ANTES DE HACER FUNCIONAR EL SOFTWARE



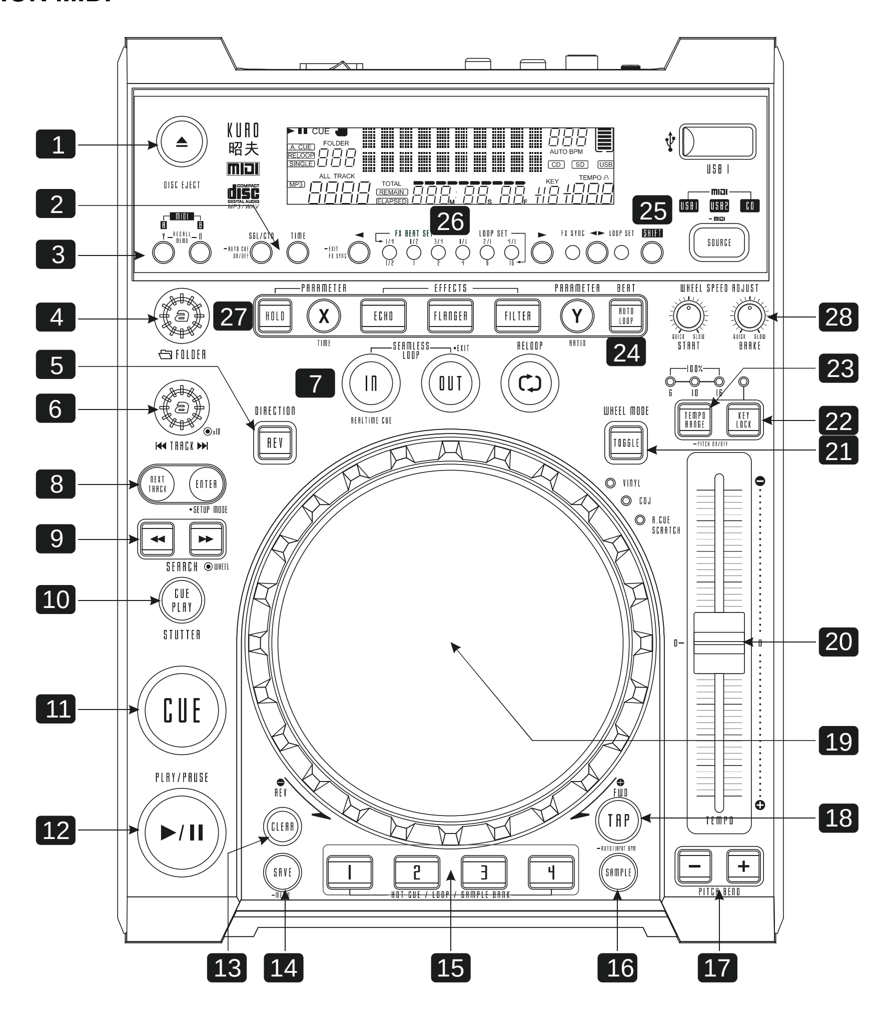
PARA VISUALIZAR LA VERSIÓN DE FIRMWARE INSTALADA EN SU EQUIPO SIGA LAS INSTRUCCIONES:
1- PONGA EN MARCHA EL EQUIPO
2- PRESIONE EL BOTÓN ENTER DOS SEGUNDOS HASTA ENTRAR EN MODO MENU INTERNO
3- GIRE EL CONTROL FOLDER HASTA LLEGAR A F. VERSIÓN
4- GIRE EL CONTROL TRACK PARA VISUALIZAR EL VALOR DE LOS PARÁMETROS DE SU FIRMWARE: CON / DSP

EL FIRMWARE CONTIENE LOS SIGUIENTES PARÁMETROS:
- CON: VER XX (VERSIÓN DE CONTROL MIDI) > ES EL MAPA DE ASIGNACIÓN MIDI
- DSP: VER XX (VERSIÓN DE DSP)

K2 FIRMWARE: CON:3 / DSP:6

SI NO TIENE LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN DE FIRMWARE PARA EL REPRODUCTOR K2 DEBE HACER LA INSTALACIÓN ANTES DE HACER FUNCIONAR EL SOFTWARE

IMPLEMENTACION MIDI



1. Eject
2. Half Loop & Double Loop
3. Active Deck
4. Browse / Tree (press= Expand / Collapse)
5. Reverse
6. Browse/ Track (press= Load)
7. Manual Loop
8. Slip Mode
9. Seek Move (shift= Seek Length)
10. Cue Play
11. Cue
12. Play
13. Sync (Shift= Set Master)
14. Match
15. Hot Cues / Samples (Shift= Delete)
16. Sample mode
17. Fine Bend (Shift=Confirm / Discard tap)
18. Tap
19. Scratch

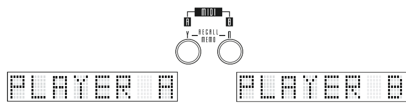
Pitch bend (+ shift= seek)

20. Pitch
21. Vinyl / Cdj Mode
22. Pitch mode
23. Pitch range
24. Autoloop
25. Shift
26. Autoloop Length
27. Effects
28. Ajuste Arranque (Start) y Parada (Brake)

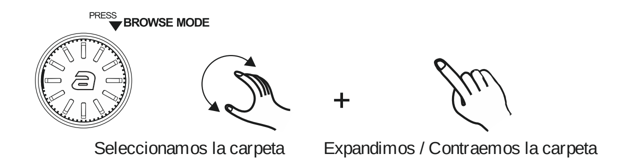
1. EJECT
Elimina la carga que tenemos seleccionada en el Player.

2. HALF LOOP/ DOUBLE LOOP
Divide /2 o multiplica x2 el tamaño de los loops manuales. El tamaño de los loops automáticos se puede modificar con los controles "26. AUTO LOOP LENGTH".

3. ACTIVE DECK
En CROSS tenemos funciones que pertenecen a Deck A y funciones que pertenecen a Deck B. Para manipular Deck A debemos presionar "A" y para manipular Deck B debemos presionar "B"

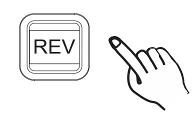


4. BROWSE TREE
La función Browse Tree es global en la parametrización MIDI no depende de Player o Deck (A&B).

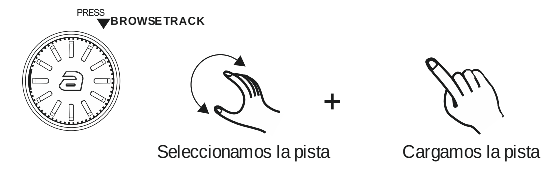


Shift= (Expand / Coalpse). Abre y cierra carpetas.

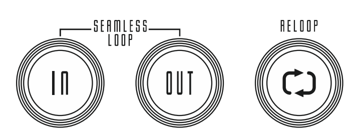
5. REVERSE (sentido contrario)
Al presionar el botón la reproducción se realizará en sentido inverso al normal. Tanto en el playback de una pista como en un "sample". Volver a presionar el botón para desactivar la función reproducción inversa.



6. BROWSE TRACK
La función Browse Track es global en la parametrización MIDI no depende de Player o Deck (A&B). No obstante, en el uso de la controladora, en función en que Player nos encontremos la carga de la pista se realizará en dicho Player.



7. LOOP MANUAL
Creación de un LOOP manual.
IN: Determina el punto de inicio de un Loop
OUT: Determina el punto final de un Loop.



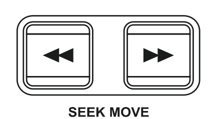
- Cuando un loop está activo presionando IN entramos en un modo en el cual podremos modificar el punto de inicio del loop. Girar la rueda para ajustar este punto. Para desactivar esta función volvemos a pulsar IN.
- Cuando un loop está activo presionando OUT entramos en el modo de modificación del punto final del loop. El funcionamiento en este modo es equivalente al explicado en el punto anterior pero en este caso se modifica el punto final del loop.

8. SLIP MODE
Presione NEXT TRACK para activar o desactivar el modo SLIP.

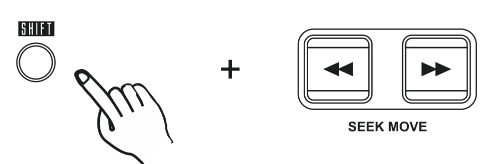


Cuando se activa [**SLIP**], la reproducción normal con el ritmo original continúa en el fondo durante la reproducción scratch, de bucle y en retroceso. Cuando se cancela la reproducción scratch, de bucle o en retroceso, la reproducción normal se reanuda desde la posición de reproducción de fondo de ese momento

9. SEEK MOVE
Con estos botones avanzas por la pista con el valor determinado en el punto (SEEK LENGHT).



Shift= (SEEK LENGTH). Seleccionamos la longitud por la que nos moveremos dentro de la canción.



Otra forma de moverse dentro de las canciones es mediante el control SHIFT y el JOG WHEEL explicado en el punto (17).

Seek Length con Loop Activo: Podemos mover la totalidad de loop creado en la posición que deseemos de la canción. Con "Seek Length" determinamos la longitud y con el botón "Seek Move" movemos el loop. (Mirar punto 6 para creación de loop).

10. CUE PLAY
Presionando el botón la reproducción regresa al último punto CUE sin interrupción de la reproducción. Presionando este botón al ritmo del Beat se realiza el llamado efecto "STUTTER.

11. CUE
Un punto CUE es básicamente un punto en el tiempo tal que podemos hacer que la reproducción vuelva a dicho punto cuando lo decidamos.
Para establecer un punto CUE: Utilizando la rueda en modo pausa. Moviendo la rueda (frame de duración 1/75) podemos emular la reproducción y posicionarnos con gran precisión en un punto determinado de la pista donde crearemos el punto CUE.
Presionando el botón CUE durante la reproducción (Play) el reproductor pasa inmediatamente el modo Pausa y regresa al punto de reproducción donde se marco el último CUE.
En modo Pausa, al presionar el botón CUE empieza la reproducción desde el último punto CUE marcado mientras mantengamos presionando el botón.

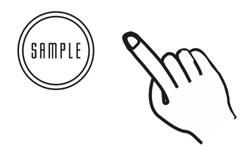
12. PLAY
Cada vez que presione este botón pasará de modo reproducción a modo Pausa y viceversa.

13. SYNC
Sincroniza el Beat del reproductor actual con el beat del reproductor que está establecido como master.
Shift= Establece el player actual como master.

14. MATCH
Se utiliza para igualar el valor de Beat o BPM para que la sincronía sea continua.

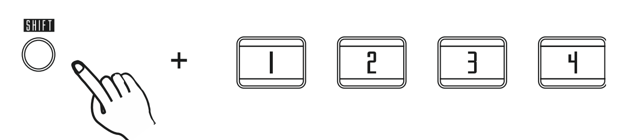
15. HOT CUES / SAMPLES
Estos puntos CUE podrían describirse como puntos CUE on the Fly, porque pueden ser seleccionados durante la reproducción sin influir en la misma.
Cada vez que seleccionamos un "HOT CUE" de los cuatro disponibles se iluminará en el software y el reproductor con un led, lo que significa que hay puntos CUE activos.

Para cargar samples tenemos que tener activo el botón de Sample (14).



Cuando el botón sample esta activo (led rojo), podemos seleccionar hasta 4 samples. Los botones 1 al 4 actúan a modo de PLAY/STOP.
-Si el sample esta vacío, se cargara un sample desde el deck.

Para borrar los puntos CUE / SAMPLES Memorizados deberá presionar el botón SHIFT (23) más el "LOCATOR" (1, 2, 3 ó 4) que quiera eliminar.
Nota: El sample a eliminar no puede estar en reproducción.



16. SAMPLE MODE
Activa o desactiva la función SAMPLES.

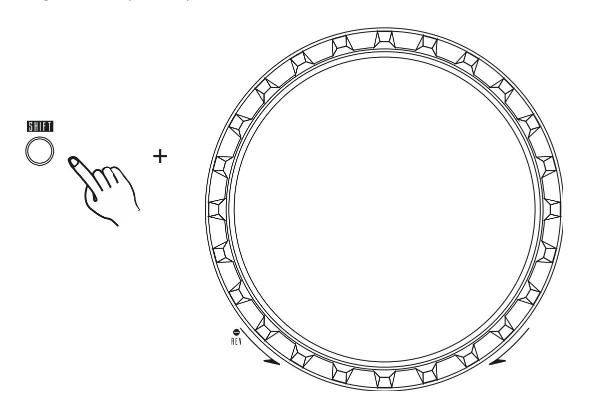
17. FINE BEND
Como la propia palabra indica es un pitch preciso. Nos permite hacer pitch en valores de +0,01% y -0,01%.

Shift= (Confirm / Discard TAP). Activa o desactiva la función TAP. Por defecto está activa la función (BPM AUTO).
A.-Presione el botón Tap (16) como mínimo 3 veces
B.- Cuando crea que el BPM que muestra el software CROSS es correcto deje de apretarlo.
C.-Después de pocos segundos, CROSS le pedirá que confirme el nuevo valor BPM (aparecerá durante unos segundos el botón OK debajo del nuevo valor BPM)
D.-Si cree que el valor BPM es correcto debe confirmarlo apretando el botón Confirm (-) / Discard Tap (+)
E.-Si cree que el valor BPM no es correcto tiene que descartarlo apretando el botón Discard (shift (23) + (14)).

18. TAP
En modo TAP Manual, presionando este botón al menos 3 veces determinaremos el Beat que deseamos.

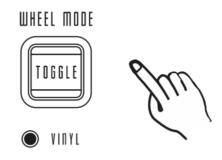
19. SCRATCH / PITCH BEND /SEEK MOVE
A.-SCRATCH
Para que el Jog Wheel funcione en modo SCRATCH primero deberá asegurarse que está en VINYL MODE (19). Para una buena respuesta del scratch le recomendamos una latencia de 896 samples (20,3ms). CROSS: Archivo/Preferencias/audio.
B.-PITCH BEND: El Jog Wheel está por defecto en modo CD, lo que significa que si la movemos hacia delante o hacia atrás cambias la velocidad de reproducción o lo que es lo mismo el PITCH. Se le denomina Pitch Bend porque al dejar de manipular la rueda ésta vuelve automáticamente al valor de reproducción normal o pitch 0%.
C.-SEEK MOVE

Ya hemos explicado en los puntos (5) y (7) como buscar dentro de las canciones. Otra forma de movernos por dentro de la canción es presionando el botón SHIFT (23) y moviendo el Jog Wheel (rueda).



20. PITCH SLIDER
Se utiliza para determinar el porcentaje de Pitch de la canción en un rango definido. En el display del software se indica el porcentaje de Pitch aplicado. Los Rangos de pitch disponibles son 4%, 6%, 8%, 16%, 32% y 100%. Se seleccionan con el botón PITCH RANGE (21)

21. VINYL MODE
Al presionar este botón el Led Vinyl del reproductor KURO/K2 se encenderá y esto nos indicará que estamos en Modo Vinyl (SCRATCH). En el SCREEN del software también se iluminará el icono VINYL.

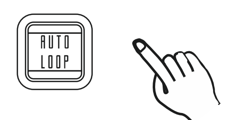


Para salir del modo Vinyl y pasar al modo CD debemos volver a presionar el botón. Veremos que en el reproductor se desactiva el Led Vinyl y se activa el led CDJ.

22. PITCH MODE
Con este botón seleccionamos el tipo de Modo de Pitch que deseamos. Podemos escoger entre HYBRID, SPEED y TEMPO. En el Screen del software quedará reflejado el modo en el que estamos.

23. PITCH RANGE
Los Rangos de Pitch disponibles son 4%, 6%, 8%, 16%, 32%, 100%. Al ir presionando sobre este botón irá cambiando el rango de Pitch de menor a mayor.

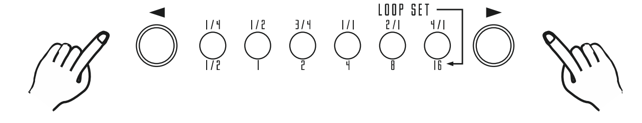
24. AUTO LOOP
Al presionar este botón activaremos el modo Auto Loop. Se encenderá el Led en el reproductor KURO & K2.



Una vez seleccionada la función AUTOLOOP podremos manipular la longitud del Loop con el botón AUTO LOOP LENGHT (24), Explicado más adelante

25. SHIFT
Este botón es lo que llaparíamos un botón "comodín", nos permite activar segundas funciones en el reproductor. Todas las funciones que dependen de este botón (SHIFT) están explicadas en sus respectivos puntos.

26. AUTO LOOP LENGHT
Este botón nos determina la longitud del Loop Automático. Podemos determinar la longitud del Loop con los botones ◄ ►. En el reproductor KURO & K2, se iluminarán los leds de longitud de loop en color verde. Al presionar el botón AUTOLOOP (22) se formará el Loop en el tiempo que hayamos determinado previamente. También podemos cambiar la longitud del Loop una vez seleccionado el botón AutoLoop, en el reproductor KURO & K2 se iluminarán los leds de longitud de loop en color rojo.

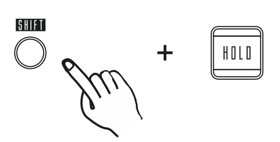


27. EFECTOS
Los efectos ECHO, FLANGER, FILTER son de acceso directo. Con los botones X o Y presionados y el Jog Wheel, movemos los parámetros de efecto AMOUNT y DEPTH.
En el caso del efecto de Filtro movemos pasa altos y pasa bajos. Moviendo la rueda mientras mantenemos presionado el botón FILTER.



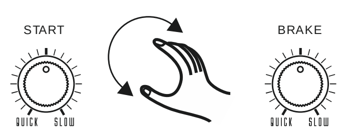
El botón HOLD activa/desactivo los efectos.

Bajo SHIFT nos movemos entre los diferentes efectos disponibles.



Nota: Si esta en modo Vinyl(19) tiene que mover la rueda por la parte externa. Si eta en modo Cdj, puede variar el parámetro tocando cualquier parte de la rueda.

28. START & BRAKE
Con el botón rotativo START modifica la velocidad con la que el aparato arrancará al pulsar PLAY.



Con el botón rotativo BRAKE modifica la velocidad con la que el aparato parará al pulsar PAUSE.
Nota: Con esta función se puede emular la arrancada y parada de un vinilo.



C/ Praga, nº 11. Pol. Cova Solera
08191. Rubí - Barcelona (Spain)
www.akiyamadj.com
info@akiyamadj.com